

FIG. 2A

強さを設定

| 振動発生要素名 (振動発生シミュレーション状況) | 振動の強さ |
|--------------------------|------------|
| 対車ヒット | |
| 不整地走行 | ■■□□□□□□2 |
| 壁ヒット | |
| 凸凹縁石 | 8 |
| ドリフト | |
| 着地ショック | ■■■□□□□□ 3 |
| エンジン振動 | ■■■□□□□□ 3 |
| クラッシュ | 5 |

FIG. 2B

パターン設定

| 振動発生要素名 (振動発生シミュレーション状況) | , | ∜ター: | <u>ب</u> |
|-----------------------------|---|------|----------|
| 対車ヒット | Α | В | O |
| 不整地走行 | Α | В | O |
| 壁ヒット | Α | В | C |
| 凸凹縁石 | Α | В | O |
| ドリフト | A | В | O |
| 着地ショック | Α | В | C |
| エンジン振動 | Α | В | O |
| クラッシュ | Α | В | O |

FIG. 2C

振動時間長さを設定

| 振動発生要素名 (振動発生シミュレーション状況) | 振動時間長さ |
|-----------------------------|-----------|
| 対車ヒット | |
| 不整地走行 | |
| 壁ヒット | |
| 凸凹縁石 | |
| ドリフト | |
| 着地ショック | ■■■□□□□ 3 |
| エンジン振動 | 3 |
| クラッシュ | |

FIG. 3

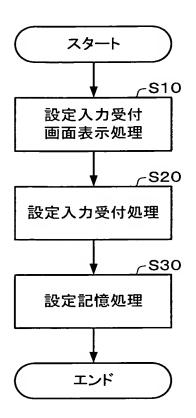


FIG. 4

振動を合成して出力

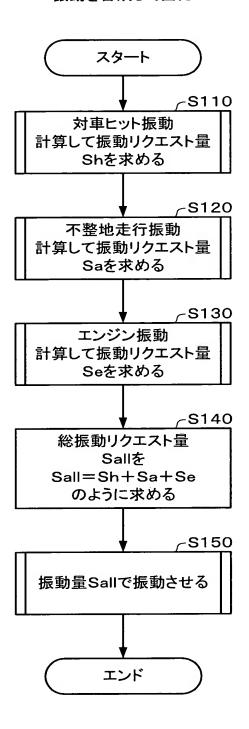
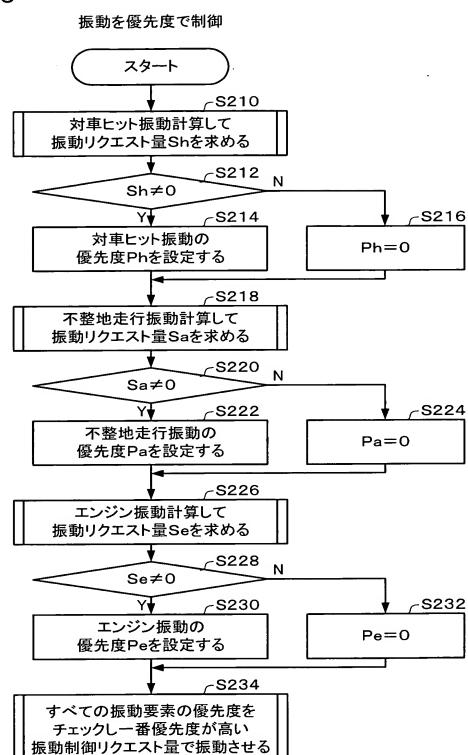


FIG. 5



エンド

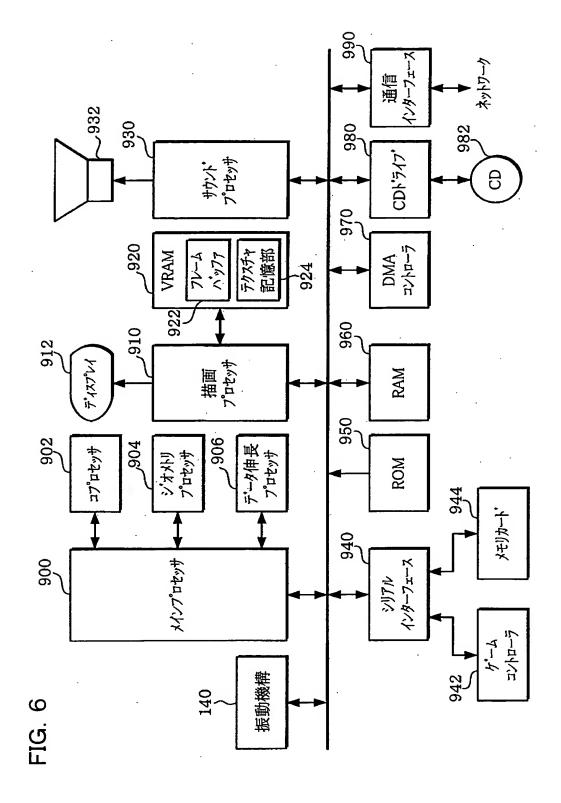


FIG. 7A

